

Fiche de personnage d'Elvithra

Race	Demi-elfe de la Lune (d'Eauprofonde)			
Age	27 ans			
Taille	1 m 70			
Poids	52 kg			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Ensorceleur			
Alignement	Chaotique neutre (0/0)	Réputation	0	
Santé mentale	Départ : (5 x Sagesse) / Effectif : (5 x Sagesse)			
Divinité	Sharr			
Guilde	aucune			
Force	14 (+2)	Intelligence	16 (+3)	
Dextérité	12 (+1)	Sagesse	10 (±0)	
Constitution	14 (+2)	Charisme	16 (+3)	
Compétences	Nombre de points de compétence au niveau 1 : (2+3)x4 = 20 Nombre de points de compétence par niveau : (2+3) = 5			
	<u>De classe:</u>			
	• Art de la magie : 4(Degré) +3 (modif. INT) = +7			
	• Artisanat : 0(Degré) +3 (modif. INT) = +5			
	• Bluff : 4(Degré) +3(modif. CHA) +2 (divers) = +9			
	• Concentration : 4(Degré) +2 (modif. CON) = +6			
	• Connaissances (mystères) : 4(Degré) +3 (modif. INT) = +7			
	• Profession (herboriste): 4(Degré) +0 (modif. SAG) = +4			
	<u>Hors classe:</u>			
	• Renseignement : 0(degré) +2(divers) + 3(modif. Cha) +2 (racial) = +7			
	• Détection : 0 (degré) + 0(modif. Sag) +1 (racial) = +1			
	• Fouille : 0 (degré) + 3(modif. Int) +1 (racial) = +4			
	• Perception auditive : 0 (degré) + 0(modif. Sag) +1 (racial) = +1			
	• Diplomatie : 0 (degré) + 3(modif. Cha) +2 (racial) = +5			
	• Psychologie : 0(degré) +0(modif. Sag) +2(Don)=+2			
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Vision nocturne • Cosmopolite 			
Langues	Chondatan, Elfique, Halfelin, Nain, Orque			
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille. • Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements. • Vision nocturne. Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails. • Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. • Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements. • Classe de prédilection. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience. 			
Caractéristiques de Classe	<ul style="list-style-type: none"> • Armes et armures. L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle. • Sorts. Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien, à quelques exceptions près. Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur. Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. • Appel de familier. L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du 			

«Pas le temps pour chicaner, la Toile ne m'attendra pas pour se révéler»

Jets de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : 0(Base)+2(modif.CON)+0(divers)=+2 • Réflexes : 0(Base)+1(modif.DEX) 0(divers)=+1 • Volonté : 2(Base)+0(modif.SAG) 0(divers)=+2
Caractéristiques en Combat	<ul style="list-style-type: none"> • Initiative : 1(modif.DEX)+0(bonus divers)= +1 • BBA : +0 • Jet d'Attaque au corps à corps1 : 0(BBA)+2(modif.FOR)-4(bonus divers)+1d20 (double lame, 1d8/1d8+3(modif.FOR), 19-20/x2) • Jet d'Attaque au corps à corps2 : BBA+2(modif.FOR)+1(bonus divers)+1d20 (dague de maître, 1d4+2(modif.FOR), 19-20/x2, 3m)) • Jet d'Attaque à distance1 : BBA+1(modif.DEX)+1(bonus divers)+1d20 (dague, 1d4+2(modif.FOR), 19-20/x2, 3m) • CA : 10 + 0(Pro de l'armure) + 1(modificateur de DEX) + 0(éventuel bonus de bouclier) + 0(éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux). =11 • Contact : 10 + 1(modificateur de DEX) + 0(éventuel bonus de bouclier) + 0(éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux).=11 • Pris au dépourvu : 10 + 0(Pro de l'armure) + 0(éventuel bonus de bouclier) + 0(éventuel bonus issus de classe, de traits raciaux).=10 • Dés de vie : d4 ; Points de vie : 4+2(modif. CON)=6
Sorts	<p>Nombre de sorts par jour : (5/3+1(cha)/0/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Nombre de sorts connus : (4/2/0/0/0/0/0/0/0)</p> <p>Sorts connus :- Niveau 0 : Aspersion acide, Message, Détection de la magie, Illumination. - Niveau 1 : Bouclier, Mains brûlantes.</p>
Inventaire	<ul style="list-style-type: none"> • Vêtements portés : tenue de voyage (2,5kg). • Armes : <ul style="list-style-type: none"> - Double lame (5kg), - Dague de maître avec fourreau(0,75Kg) • Armure : Aucune • Havresac (Poids à vide : 0,250Kg, Poids actuel : 11,250Kg)Contenu : <ul style="list-style-type: none"> - Outre d'eau (Poids à vide : 1Kg, actuel :5Kg), - Briquet à amadou, - Tenue polaire (3,5kg), - 5 rations de survie(2,5 kg) -Sacoche de tresorerie(2,5Kg), - Bourse à composants.
Richesse Charge	<p>Trésor : OPP, 2PO, 5PA, OPC. Poids : 0,07Kg(nb de pièces x 0,01kg)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère 29kg, Charge intermédiaire entre 29-58Kg, Charge lourde entre 58-87,5Kg. • Poids transporté : 19,57kg, sans sac : 8,32kg. • Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd <p>[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].</p>
Description physique	<p>Bien que semblant petite et frêle, Elvithra ait preuve d'une énergie, d'une force et surtout d'une endurance étonnante, en effet, ses nombreux débordements magiques et sorts mal contrôlés en plus d'attirer les foudres de son entourage on transformé le corps frêle et fragile typique aux elfes et demi-elfes d'Elvithra en un corps assez solide pour partir à l'aventure sans trop de craintes. Son visage, en revanche, est resté fin et délicat et semblerait plus à sa place dans les hautes sphères de l'aristocratie que sur cette jeune semi-elfe aventureuse, néanmoins, le long tatouage qui couvre la moitié de son visage, souvenir du vieux marchand de magie sensé lui donner un lien plus stable avec la toile, donne un peu de sauvagerie et de caractère à ce visage pâle, presque livide animé par deux yeux rougeâtres semblable à deux gemmes de rubis dans un océan de sable blanc. Sous le petit nez, la bouche, que l'on pourrait attendre vermeille, n'est qu'un trait pâle et fin, qui ressort à peine sur le reste du visage. Ce visage pâle est souvent couvert d'une capuche cachant les longs cheveux noirs corbeau, que ce soit en été ou en hiver, en effet, si en été Evithra préfère les tenues laissant apparaître ses longues jambes frêles et ses bras tatoués, elle conserve une fine capuche en tissu qu'elle n'enlève que lorsque l'étiquette le lui demande ou pour manger.</p>
Description psychologique	<p>Curieuse, impatiente et pleine d'énergie et de joie de vivre son sans doute les traits les plus importants d'Elvithra. En effet, elle n'écoute que vaguement ce qu'on lui dit et si on veut lui faire comprendre quelque chose ne l'intéressant pas (généralement, n'ayant pas trait à la magie ou aux artefacts), il faudra faire montre d'une patience impressionnante. De plus, son excitation permanente l'oblige à ne pas rester bien longtemps au même endroit ou dans la même situation, elle considérera cela comme du temps perdu (bien que de part ses origines, elle soit sensée avoir bien suffisamment de temps devant elle)? De part sa vie et sa jeunesse, Elvithra se montre bien souvent directe, franche, voir carrément bagarreuse... Par rapport le sexe masculin (ou féminin, elle ne refuse pas grand-chose de ce coté là), elle se montre bien souvent impudique, « allumeus » diraient certains de ses mentors les plus conservateurs (et généralement aussi les plus vieux), mais cela ne gêne généralement les hommes qui l'entourent et ne la connaissent pas assez. En revanche, quand il s'agit de magie ou de quoi que ce soit en rapport avec la Toile, son caractère change du tout au tout, elle devient alors incroyablement attentive et perspicace. Elle se montre d'ailleurs extrêmement violente avec ceux qui pourrait interrompre de quelque manière que ce soit son glanage d'information. De part ses origines et la partie de sa vie qu'elle a passé dans les bois, elle est capable de se montrer</p>

calme et attentive devant une belle oeuvre d'art (et elle a un jugement très sévère sur ces choses là) ou devant un paysage impressionnant (même genre de jugements). Enfin, on peu dire que l'apprentissage de la prudence a complètement manqué à son éducation et elle n'hésite pas à se fourrer dans les pires ennuis.

Background

Fille d'un elfe et d'une demi-elfe, Elvithra ne se montre pas du tout semblable à ses semblables de sang elfique, en effet, elle était dès son premier âge curieuse et débordante d'énergie. Néanmoins, dès ses trois ans, sa mère fut tuée et violée (ou l'inverse) dans une ruelle d'Eauprofonde (elle dit souvent qu'elle aimerait rajouter « par une froide nuit d'hiver », mais c'était en plein jour en automne), son père, qui portait une réelle affection à celle-ci ne put le supporter et s'exila loin de tout ce qu'il avait connu. Ainsi, Elvithra fut élevée par un vieillard demi-elfe de presque de deux cents ans nommé Shaalvastra, nom absolument imprononçable et impossible à retenir pour une gamine de quelques années seulement, ainsi, le pauvre vieillard fut nommé pendant tout le temps qui lui restait à vivre « Monsieur Magie » par la gamine. En effet, en plus d'être ami d'un elfe devenu dépressif, le pauvre homme qui n'avait rien demandé à personne tenait un petit commerce vendant des articles magiques en tout genre, magasin qu'il avait ouvert grâce à l'or glané lors de sa longue carrière d'aventurier. Ainsi, jusqu'à l'âge de 10 ans, la jeune semi-elfe fut élevé par ce vieux monsieur jovial et radoteur qui l'ensevelit sous des histoires plus ou moins complètes de ses aventures ou de celles de ses parents, eux aussi ayant été dans leurs jeunes années en mal de sensation. De ces interminables récits viens sans doute la tendance naturelle d'Elvithra à l'impatience et sa haine des récits d'aventures bien pensant. Néanmoins, le Monsieur Magie commençait à se faire un peu vieux et dû bien se résoudre à mourir, ce fut donc son jeune assistant halfelin qui hérita à la fois du commerce et de la jeune fille survoltée, le vieillard n'ayant aucun héritier et s'étant pris de sympathie pour cette gamine à l'esprit (et la langue.. et le corps aussi) vif, il accepta de céder son magasin à ce jeune halfelin qui l'avait si bien aidé pendant la fin de sa vie si celui-ci acceptait de s'occuper de la jeune enfant. Il faut le dire, cet assistant, pourtant sympathique et toujours de bonne humeur était en permanence exécré par les comportements et les mouvements d'humeur de la demi-elfe; il faut toutefois signaler que celui-ci aspirait au calme et à une vie tranquille et sans remous à la tête de la petite échoppe. Ainsi, il supportait la gamine pendant deux ans, ne lui montrant que très peu d'affection, mais poursuivant son éducation, par respect pour son ancien maître, en essayant de passer outre les espiègleries et les farces de l'enfant qui, avec l'aide de plusieurs gamins des rues rendait la vie du paisible commerçant quelque peu tourmentée. Au début de l'adolescence d'Elvithra, néanmoins, celle-ci vit des dons pour la magie, qu'elle avait toujours apprécié mais sans jamais avoir la patience de l'étudier (au grand dam du jeune halfelin, qui aurait trouvé là un moyen sur de calmer cette petite espiègle), se révéler. Brutalement. En fait, elle activa la plupart des cristaux psioniques et des parchemins divers et variés que contenait la réserve du magasin, rendant celui-ci momentanément indisponible pour cause de travaux, notamment au niveau de la façade et du trou dans le sol qui ornait la salle de vente. Ceci fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase, le halfelin, excédé, chassa la jeune fille de son champ de vision assez violemment et celle-ci se retrouva donc sans toit et surtout sans moyens de subsistance. Suivit alors une période de plus de cinq ans où elle se vit obligé de partager la couche de plusieurs de ses amis gamins des rues (qui étaient devenus adolescent entretemps) et fut obligée pour subsister de vendre au maximum les divers connaissances qu'elle avait acquise chez « Monsieur Magie ». Ainsi, elle passa par de nombreux métiers, vendant tour à tour des fruits, des cristaux enchantés volés dans divers magasins ou son propre corps, encore enfantin... en même temps, ses dons pour la magie se révélaient de plus en plus, mais sans mentor, ses sorts étaient la plupart du temps incontrôlés et impulsifs, elle se blessa de nombreuses fois ainsi que les gens qui l'entouraient dans des moments de colère, d'excitation de peur ou de bonheur, jusqu'au jour où elle rencontra un vieil homme passablement alcoolique qui lui expliqua contre divers faveurs comment avoir un contrôle sommaire sur ses pouvoirs. Cette longue période de bonheurs et de peines, entrecoupés par de nombreux labeurs lui construisit une éducation assez diverse et qui pourrait lui être utile dans la plupart des situations, en tout cas, toutes les épreuves qu'elle traversa ne ternirent en rien son enthousiasme et sa joie de vivre. Elle fut néanmoins obligée de quitter Eauprofonde le jour où elle blessa gravement le petit ami d'une petite frappe assez influentes dans les rues où elle vivait, le rendant borgne et l'endommageant de façon assez impressionnante au niveau des cuisses. Elle avait en effet encore fait démonstration de son peu de maîtrise de la magie. Néanmoins, on ne peut lui reprocher de n'avoir rien fait pour empêcher qu'un incident dans ce genre arrive, elle évitait au maximum de faire usage de sa magie, et pour se défendre comptait presque uniquement sur une arme qu'elle s'était fabriquée, constituée d'un long bâton terminé à chaque extrémité par un couteau plus ou moins rouillé. Néanmoins, ce jour là, l'arme ne lui passa même pas dans la main lorsqu'elle vit ce demi-orque frapper, entouré de plusieurs brutes épaisses son petit ami du moment, elle eut pour seul réflexe de se servir de sa magie, ce qui eut d'ailleurs pour effet de roussir le visage du jeune homme, le rendant ainsi nettement moins séduisant. Elle fut donc obligée de fuir, jusqu'à la forêt de Cryptejardin où, pour la première fois elle entra en contact direct avec la nature, certes, il y avait quelques arbres à eauprofonde, mais elle n'avait jamais été confrontée directement à un telle verdoyance. Au lieu de fuir plus loin et de s'installer vers une autre ville, elle décida de rester dans la forêt où elle perdit peu à peu la notion du temps, et, sans qu'elle s'en rende compte, son esprit devint plus calme et moins effréné, elle s'apaisa et pu arriver à maîtriser beaucoup mieux son lien avec la Toile. Ce fut pendant cette période que sa curiosité se développa outre mesure et qu'elle décida de se consacrer entièrement à la maîtrise de la magie et à la compréhension de la Toile, elle eut la volonté de dominer complètement la magie, à n'importe quel prix (ce qui la rapproche du culte de Sharr). Elle ne fut néanmoins pas toute à fait seule durant toutes ces années, elle eut de nombreux compagnons, des voyageurs et voyageuses de passage dans la forêt qui restèrent plus ou moins longtemps avec elle, devenant ses amis, ses compagnons de magie, voir ses amant(es). Ce n'est que récemment qu'elle décida de quitter sa forêt, ne gardant que ce qu'elle avait emporté d'Eauprofonde: de l'argent, une dague et une

réplique beaucoup plus belle et solide du bâton à deux lames qui avait finit gisant sur la route à la suite d'une altercation et sur laquelle elle avait travaillé pendant toute la période passée en forêt, constitué de bois de sorbier et de deux lames courtes de fabrication naine, cadeau d'une marchande itinérante naine pour les nuits agréables qu'elle avait passé avec la demi-elfe. Elle garde ce bâton pur les dons qu'elle a à son utilisation et aussi pour ne jamais oubliés les journées et les mois qu'elle a passé à se former dans les rues d'eauprofonde. De son séjour en forêt, elle garde un calme suffisant pour l'utilisation de la magie ainsi qu'une répugnance du combat direct, elle n'utilise en effet son bâton que lorsqu'elle se sent agressée et attaque à travers des invocations et des sorts indirects.